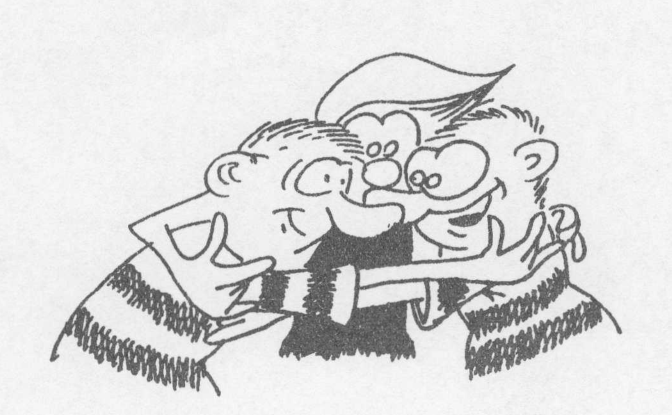
# Sistema de Patrulla

## ESTRUCTURA EN LAS RAMAS INTERMEDIAS

El sistema de Patrulla es la forma de operación de la edad de una guía/scout; mediante el mismo los jovenes participan activamente en la conducción de la vida de la unidad, esto es la co-gestión realizado entre el equipo de educadores responsables de la sección y cada uno de los integrantes de la misma, sintiendo que el es parte importante de lo que allí pasa.

Si repamos los elementos fundamentales del método scout encontraremos que uno de sus puntos nos indica el trabajo en pequeños grupos de pertenencia, en la edad de las guías/scout, esos "PEQUEÑOS GRUPOS" son denominados PATRULLAS,





Entonces como primer punto rescatamos el hecho que las patrullas en el juego scout son un agrupamiento natural de jóvenes, reunidos NO porque de esta forma son más fácil de dominar por parte de los adultos, sino por que hay en ellos intereses, características, anhelos y modismos en común. El programa educativo valora esto, lo rescata y le imprime un dinamismo, una forma de llevar adelante la aventura que le es propia.

Dentro de la Patrulla existen roles, que son puestos de acción para la aventura, dentro de la patrulla cada integrante desempeña un rol, de acuerdo a sus preferencias, indicaciones, experiencia, etc. , lo cierto es que nadie puede quedar sin una responsabilidad definida,

## LA PATRULLA Y EL SISTEMA DE PATRULLA

En tiempos pasados los pensadores de turno en el movimiento "Prescribian" taxativamente "dosis" ya establecidas de sistema de patrulla que debian ser respetadas al pie de la letra aquí y en cualquier parte donde un grupo de jóvenes hicieran scoutismo.

Al pasar de los años y de las experiencias hoy, pensadores de turno al fín decimos que los SISTEMAS DE PATRULLAS no son, ni pueden ser una dogma, un enunciado inamovible sino, una propuesta de dinámica grupal propicia para la edad que sirve a los jóvenes en las ramas intermedias.

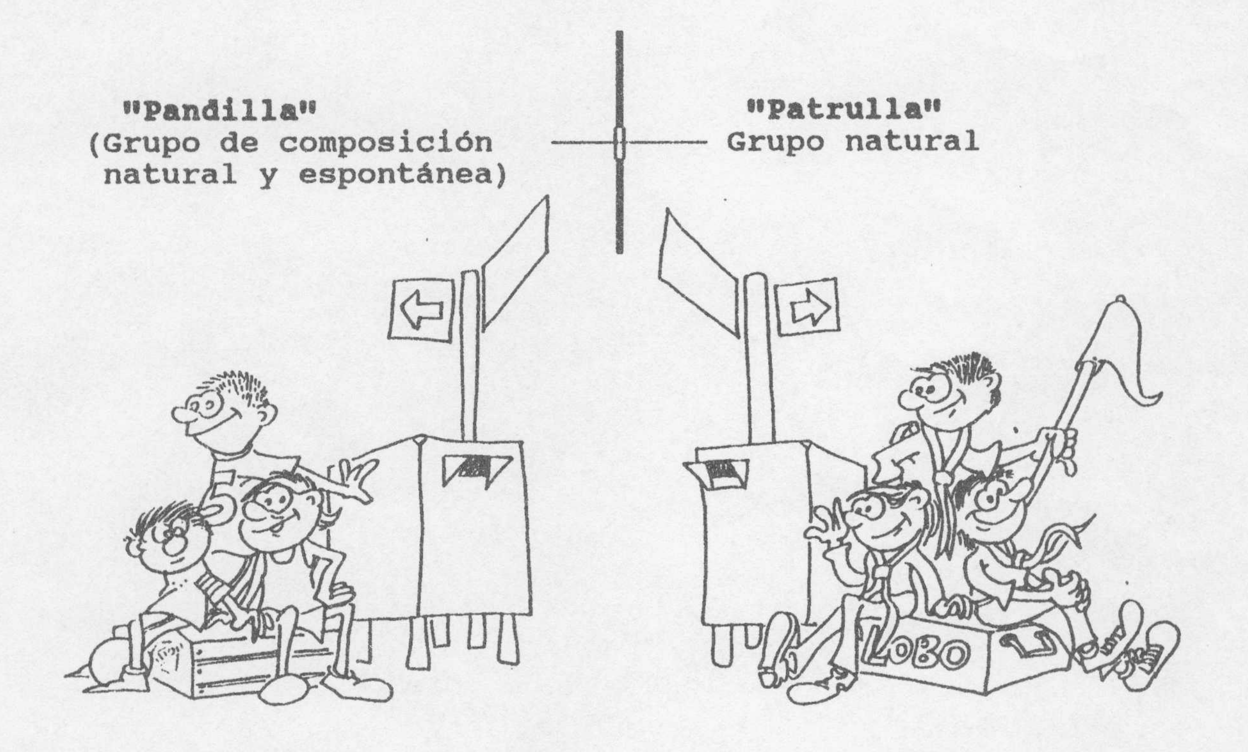
## DE LA PANDILLA A LA PATRULLA:

El agrupamiento de chicos en "pandillas" no es nada nuevo, ya era observado por Baden Powell, y son las barras de chicos de Londres quienes leyendo los fascículos de "Escultismo para Muchachos" se organizaban en lo que serían después las primeras patrullas.

Esto de por sí configura un hecho curioso, un movimiento de carácter mundial, en donde su nucleo fundamental y fundacional es un grupo de niños en la calle.

La pandilla, esa que vemos en los recreos de las escuelas, en las terminales de ferrocarriles, en las esquinas, etc. , es un agrupamiento natural de jóvenes, espontáneo, reunidos por sus propios intereses, necesidades, inquietudes. Ese grupo, natural y espontaneo es tornado por el movimiento scout y dinamizado por su propuesta educativa. Del juego natural, espontáneo de la pandilla se pasa al juego institucional del programa educativo, del que decimos, es un espacio de experimentación.

**PROGRAMA EDUCATIVO**



## ¿ QUE LE BRINDA LA PATRULLA AL JOVEN?

### ELECCION PROPIA

En la patrulla, junto a sus compañeros, decidirá que aventuras vivir, que hará de su vida en lo individual y en lo grupal. El adulto aquí, debe cuidar que el "espacio de experimentación" en donde se desenvuelve el joven, sea el propicio para llevar adelante sus acciones.

El joven debe elegir a que patrulla pertenecer, tanto cuando ingresa al movimiento directamente a la unidad, como cuando viene de las ramas menores. El, entonces, deberá elegir con que amigo compartir el juego del scoutismo. Seguramente eligirá gente de su edad, con grados similares de madurez, intereses comunes, etc.

### UN ESPACIO DE EXPERIMENTACION COMPARTIDO

La patrulla es el espacio en donde el joven junto con otros chicos compartirán cosas que van más alla de lo que el educador brinde, sino, que surge de manera espontánea entre ellos.

### EL GRADUAL APRENDIZAJE DE LA RESPONSABILIDAD

En la patrulla desempeñará un rol, un puesto de acción, que sus propios compañeros le confiarán. Así podrá ser:

Guía: El encargado de conducir la patrulla en la acción, el coordinador y portavoz de sus compañeros en el Consejo de Guías o Corte de Honor. Es quien preside o anima el Consejo de Patrulla.

Sub-Guía: Ayudante y mano derecha del guía con atribuciones parecidas al primero, colabora en la animación de la patrulla codo a codo.

Secretario: Quien lleva la administración de toda la patrulla, toma nota de las resoluciones de los Consejos de Patrulla.

Tesorero: Cuida las arcas de la patrulla, cobra la cuota de patrulla si la hay, registra la entrada y salida en un libro de caja.

Es importante destacar que cada puesto de acción no es más que una "excusa" para brindarle al joven una posibilidad de liderazgo. Así, los cargos de Patrulla pueden ser inventados o creados según las necesidades y gustos.

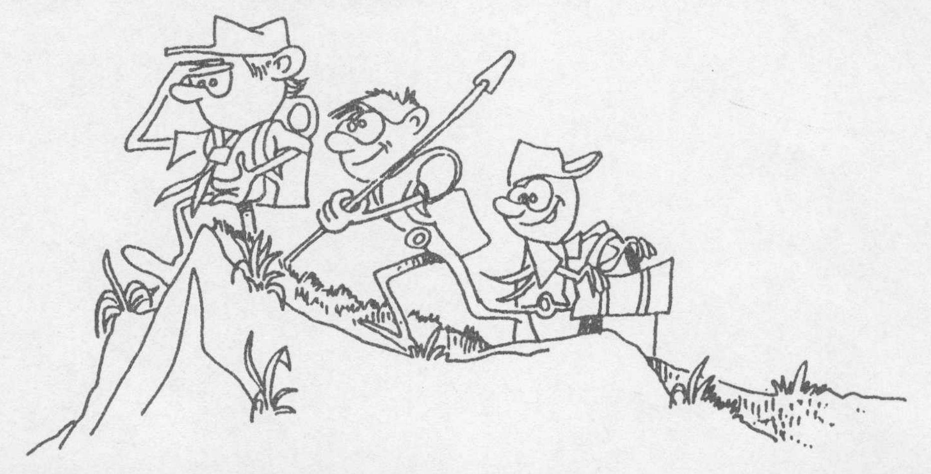
Un elemento esencial del método scout es el adulto educador en un rol de facilitador del aprendizaje, de proovedor de experiencias, en síntesis, en ese espacio de experimentación que es el Programa educativo, el adulto es proveedor y facilitador de experiencias de aprendizajes, cuidando que el espacio en donde se desarrollan sea el propicio para los jóvenes.

Desde ese rol de animador y no de Jefe o Maestro, el educador scout deberá velar por que el juego que plantea el Programa educativo no pierda su atractivo y valor educativo para los jóvenes.

Es por esto que a continuación hablamos de los elementos del juego:

## EL JUEGO EN LA EDAD SCOUT ES ACCION.

Como primera medida recordemos que otro elemento esencial del método scout es la Pedagogía de la acción, no nos vamos a extender aquí hablando de ello, pero sí recordemos que todo el Programa educativo de la Asociación está concebido desde esta postura pedagógica.[1]



La acción en la patrulla es el motor fundamental que alimenta al sistema de Patrulla como dinámica. La acción es el proyecto, la idea de la próxima aventura, el descubrimiento del tema que puede llegar a preocuparlos o movilizarlos, el desafío de la competencia, la cooperación con él o los otros, la acción en la edad scout es: el campamento, la excursión de Primera clase, el baile, el skate, el deporte, la ecología, la amistad, la relación con el mundo-adulto, el descubrimiento de su sexualidad, la exploración, la puesta a

1 Así que a leer o releer todo lo referido a este punto.

prueba de su cuerpo, la expresión de las emociones, en síntesis, todo lo que puede llegar a movilizarlos, a preocuparlos, todo lo que el jóven crea que vale la pena ser vivenciado.

Por ello, no existe Sistema de Patrulla, sin acción. El Consejo de Patrulla debe reunirse a tratar proyectos, ideas, a evaluar tareas o proyectos ya realizados, el Consejo en sí es acción y no reunión por reunión.

**EL JUEGO EN LA EDAD SCOUT ES IMAGINACION**

La imaginación como ingrediente de la acción, la imaginación como liberadora o promotora de la creatividad.

La imaginación, entonces, como un llamamiento natural del juego del jóven, pero dinamizada en la esfera del movimiento para uqe sea educadora o liberadora de la creatividad del jóven.

Así, cuando planteamos un campamento en donde el tema principal es: Un grupo de jóvenes perdidos, luego de unm accidente aereo, y se plantea la problemática de la potabilización del agua, la medición de distancias recorridas, la orientación, la cocina sin elementos, el refugio en vivacs improvisados, se plantea un juego en donde se desfia su creatividad ante una situación problemática a resolver de la mejor manera.

Pero la puesta en práctica de una obra de teatro, títeres, la organización de un torneo deportivo o el diseño y fabricación de los sectores de Patrulla también exitgen de una dosis de imaginación en el juego scout.

Será entonces, al decir de BP, cualidad de educador ver las cosas, con ojos de niño o de jóven y agregamos nosotros, liberar la propia imaginación y creatividad aplacada por años de "educación" y de "convivencia adecuada al mundo adulto".

## EL JUEGO EN LA EDAD SCOUT ES UN ROL PARA CADA JOVEN

El Sistema de patrulla incita a jugar el rol y no tener un rol, jugar un rol significa experimentarlo, gustarlo, ponerlo en práctica, vivenciarlo, hacer, equivocarse y volver a hacerlo un tanto mejor, jugar el rol significa crecer con y por el rol que toque desempeñar. Y nada mejor que el Sistema de Patrulla y sus puestos de acción, para mostrar una forma de planear esta propuesta educativa de juego.

Así entonces cada jóven deberá tener la oportunidad de desempeñarse como aguatero, leñador, o guia de patrulla o presidente del Consejo de Guias, Cuanto más, oportunidades de liderazgo tenga, cuanto mejor de aecuen esas oportunidades al rol que quiera y esté capacitado para desarrollar el joven, más ese rol se vuelve provechoso, educativo y por ende más crece el joven con y por el rol.

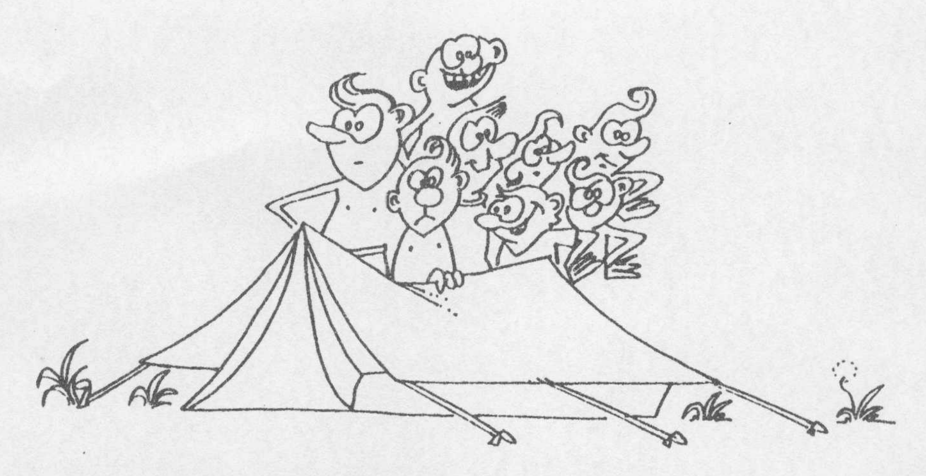


El rol es oportunidad propicia de aprendizaje en la responsabilidad, sin roles no hay sistema de patrullas.

## EL JUEGO EN LA EDAD SCOUT ES ASOCIACION

Es el encuentro con el otro, el Sistema de Patrullas tiene a la patrulla como célula fundamental y ésta es fundamentalmente el espacio en donde el joven se encuentra con otros jovenes con interes, posibilidades, preocupaciones y proyectos en común.

Si bien la patrulla compite con otras, lo que primero aprende el joven es a cooperar con sus amigos de la patrulla, a reconocer en el otro una oportunidad de encuentro, de conocimiento, de compartir sus cosas con otro, diferente a uno distinto a uno, pero que por esto meenriquecen, me brinda nuevas posibilidades de aprendizaje.



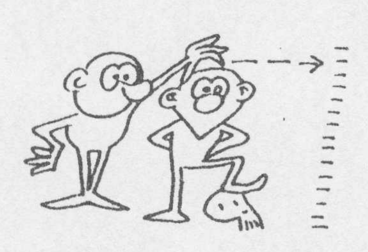
En algunos cursos decíamos que la tropa no se divide en Patrullas, sino que está conformada por patrullas, la Asociación en una Tropa nos da la posibilidad de jugar el juego scout no contra otros, sino con otros.

La tropa amplia el universo de la Patrulla, cada grupo de jóvenes confronta con otros y este encuentro se torna enriquecedor para cada jóven en particular.

Sin asociación, sin pequeño grupo como célula, como base de un agrupamiento mayor no existe sistema de patrullas.

## EL JUEGO SCOUT ES UN JUEGO CON REGLAS

Es un juego con reglas que no son impuestas desde una autoridad externa a ellos, pór el contrario, el mismo joven es el que construye o descubre las reglas del jeugo.



La ética scout es una ética descubierta o recreada por el joven, de esta forma a ella adhiere voluntariamente, no se somete a algo externo, impuesto, ficticio, sino a algo interno, valioso, real desde su propia perspectiva.

La ley scout es el mejor ejemplo de las reglas que rigen el juego scout.

La ley aporta al espacio de experimentación que es el Programa educativo, puntos de referencia válidos para ir construyendo la escala de valores del futuro hombre o mujer.

## *RESUMEN DE LOS ORGANISMOS DEL SISTEMA DE PATRULLAS*

**ABREVIATURAS:**

RP = Reunión de Patrulla
CT = Consejo de la Tarde
GP = Guía de Patrulla
PBB = Patrulla de Barras Blancas
AJU = Ayudante de Jefe de Unidad
CGP = Consejo de Guías de Patrulla
CP = Consejo de Patrulla
CH = Corte de Honor
SGP = Subguía de Patrulla
JU = Jefe de Unidad
CJ = Consejo de Jefes
GT/GC = Guía de Tropa/Cía.

| ORGANISMO | INTEGRACION | COMETIDOS | DIREC. | FRECUEN. | OBSERV. | ADMINIS. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| RP | Toda la patrulla | Aprender y entrenarse | GP asistido por SGP | una por semana | Reunión práctica | Asistencias Bitácora |
| CP | Toda la patrulla | Programar, decidir y evaluar | GP | uno por mes | Dos tipos: -ORDINARIO -SOLEMNE para elegir GP, recibir nuevos, formular promesas de patrulla, despedir miembros, fijar tradiciones y código, llevar L.Oro | Libro de actas Libro de Oro de Patrulla |
| CT | Toda la patrulla | Evaluar logros y deficiencias de la patrulla y de cada integrante Vivencia personal y colectiva de la Ley y la Promesa | | al fin de cada día de actividad | Crítica constructiva | |
| CH | GT/GC los GP los SGP (si se invitan) JU y AJU con Promesa invitados | Velar por Ley y Promesa Juzgar premiar o sancionar Ratificar GP y elegir GT/GC Designar deleg. Ratificar adelant. y Promesas Fijar y Tradic. Establecer planes grles. | GT/GC o GP elegido de acuerdo a la tradición | cada 3 meses | Reunión solemne y formal: con resoluciones reservadas | -Libro de Oro de la Unidad -Libro de actas |
| CGP | Igual que CH | Planificar, coordinar y evaluar el programa Buscar soluciones Establecer necesidades Velar por los adelantos | GT/GC o un GP asesorado por el JU | uno por mes | Reunión de trabajo | Libro de actas (asistencia y acuerdos) |